FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

DONKEY KONG 3™

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

ACTION SERIES
SERIE D'ACTION

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Donkey Kong 3® Pak.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

Donkey Kong's loose in the greenhouse and only Stanley the bugman can stop him. Armed with a can of bug repellant, Stanley must work furiously to keep Donkey Kong and all of the Buzz bees and Bee spies away from his flowers. Get the super spray and you can blast your way through three screens full of greenhouse excitement.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

1. PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

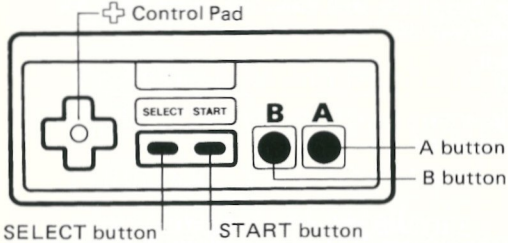
Note: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specifications and design are subject to change without prior notice.

© 1987 Nintendo

2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1 – For playing alone.
Controller 2 – For second player in 2 player games.

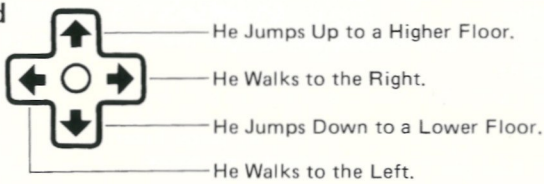
Controller 1/Controller 2



A or B Button
He Sprays

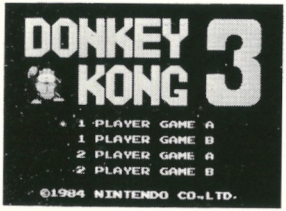
Control Pad

Moves Stanley



* Select and Start Buttons Are Not Used on Controller 2.

SELECT and START buttons are functional on **Controller 1 ONLY.**



SELECT button

Press this button during the demonstration sequence to recall the game menu.

Press this button again to move the asterisk (*) to the game you wish to select:

1-Player game A — Beginner
1-Player game B — Expert
2-Player game A — Beginners
2-Player game B — Experts

The Select button will not work once the game has begun.

START button

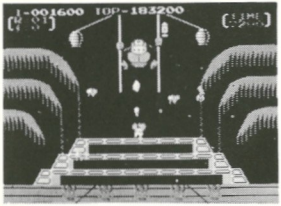
Press this button to begin.

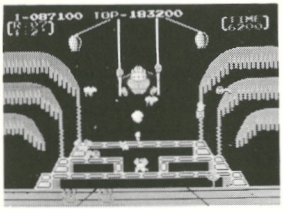
Pause:

If you wish to interrupt play in the middle of a game, press the Start button. The pause tone will sound and the game will stop. Press the Start button again when you wish to continue playing. The game will continue where you left off.

* The Top score will reset to 0 if the reset button (on the control deck) is pressed or the power is turned off.
* Use Controller 1 for 1 Player games.
* Use Controller 1 and 2 for 2 Player games.

3. HOW TO PLAY





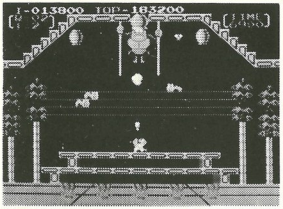
1. Spray repeatedly to get Donkey Kong up to the top of the vines and to zap the bees.

2. A power spray can is attached to the vine. Spray Donkey Kong up to where the power spray can is attached and it will drop down to where Stanley can pick it up. Use it when Stanley is in trouble and needs to fight back.

   * The effects of the power spray wear off after some time.

3. The score for zapping a bee depends on the type of attack the bee makes.
   Queen Buzzbees must be zapped twice. In the end, they explode and scatter all over the place so you have to be careful not to get hit by them.

4. The bees come to get the flowers at the bottom of the screen. Zap them before they return to their nest. Successfully guarded flowers count as bonus points.



* Depending on the timing of your sprays, the vines in the center of the screen may disappear, but this does not affect the game.

5. "Creepies" slowly come down from the palm trees to attack. Their movements are slow, but they quickly revive after being sprayed. Chase back the ones in the trees, and knock out the ones on the floor. When a creepy is knocked out, you can safely walk past it.

6. There are three different rounds. After round three, you go back to round one.

Characters

Creepy the snake	Beespy	Buzzbee

Stanley

Donkey Kong

Scoring

- Successfully guarded flowers: Bonus = 500 pts. x remaining number of flowers — However, if all five flowers are successfully guarded, you get a perfect score of 3,000 pts.
- Time bonus points.
  Any time left at the end of the round is added onto your score.
  * Remember, of course, the longer the round lasts, the less time is left at the end.

Guards (two)
1,000 pts.

Guard (one)
700 pts.

Buzzbee with a flower
400 pts.

Beespy
400 pts.

Attacker
200 pts.

Buzzbee
100 pts.

* As the rounds advance, other pesky bugs also appear.

Extra points

When the score goes over 50,000 pts., you get an extra Stanley.

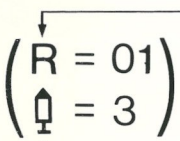
Beware!

Stanley dies if:

- Stanley is hit by a bee.
- Stanley is hit by a creepy.
- Stanley is hit by a dart thrown by a buzzbee.
- Donkey Kong drops to the floor.
- Stanley is hit by a coconut thrown by Donkey Kong.
- The time runs down to 0 (zero).

Number of rounds and Stanleys left

Shown at the upper left of the screen.



Round

(What round you get to depends how good a gardener you are!)

This shows the remaining number of Stanleys.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Donkey Kong 3™ du Nintendo® Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Donkey Kong fait des ravages dans les serres et seul, Stanley l'exterminateur, peut l'arrêter. Armé d'une canette d'insecticide, Stanley doit travailler fiévreusement pour empêcher Donkey Kong, toutes les butineuses et abeille toutes les abeilles — espionnes de s'approcher de ses fleurs. Armez-vous du super-vaporisateur et frayez-vous un chemin sur trois écrans vraiment passionnants.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits trés chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

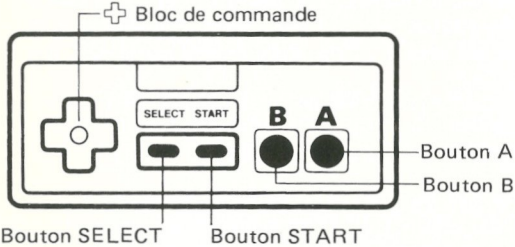
Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modification sans préavis.

© 1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 — Pour jouer seul
Commande 2 — Pour le deuxième joueur dans une partie à 2 joueurs

Commande 1/Commande 2

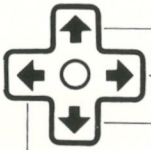


Bouton A ou B

Il vaporise

Bloc de commande

Fait avancer Stanley



Il saute à un étage supérieur.

Il marche vers la droite.

Il saute à un étage inférieur.

Il marche vers la gauche.

★ Les boutons SELECT et START ne sont pas utilisés sur la commande 2.

Les boutons SELECT et START ne sont fonctionnels qu'à **la commande 1**.

Bouton SELECT

Appuyez sur ce bouton lors de la séquence de montre pour rappeler le menu du jeu.

Appuyez de nouveau sur ce bouton pour faire avancer l'etoile (*) jusqu'au jeu que vous voulez sélectionner.

Partie A pour un joueur — Débutant
Partie B pour un joueur — Expert
Partie A à deux joueurs — Débutants
Partie B à deux joueurs — Experts

Le bouton SELECT ne fonctionnera pas lorsque la partie aura débuté.

Bouton START

Appuyez sur ce bouton pour commencer.

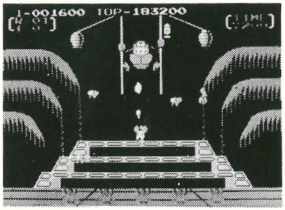
Pause: Si vous désirez interrompre le jeu au milieu d'une partie, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez la tonalité de la pause et le jeu s'arrêtera. Appuyez de nouveau sur le bouton START lorsque vous serez prêt à recommencer le jeu. Le jeu se poursuivra à partir de l'endroit où vous l'aviez arrêté.

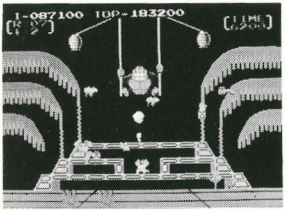
*Le score de la plus haute ronde se remettra à 0 si le bouton SELECT (sur le control deck) est appuyé ou si l'on ferme le commutateur de courant.

*Servez-vous de la commande 1 pour une partie à un joueur contre l'ordinateur.

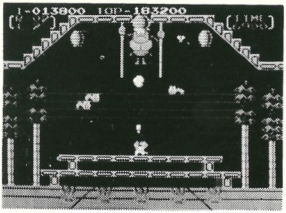
*Servez-vous des commandes 1 et 2 pour les parties à 2 joueurs.

3. COMMENT JOUER





1. Vaporisez sans arrêt pour que Donkey Kong grimpe au haut des vignes et pour vous débarrasser des abeilles.
2. Il y a un vaporisateur attaché à la vigne. Vaporisez Donkey Kong pour le faire monter jusqu'au vaporisateur attaché pour que ce dernier tombe aux pieds de Stanley qui pourra le ramasser. Servez-vous-en lorsque Stanley a des ennuis et lorsqu'il doit se défendre.
   * Les effets de la vaporisation disparaissent après un certain temps.
3. Le score obtenu pour se débarrasser d'une abeille dépend du genre d'attaque que l'abeille exécute. Les reines butineuses doivent être frappées deux fois. A la fin, elles explosent et se dispersent à travers la pièce entière; il faut les éviter à tout prix.
4. Les abeilles viennent chercher les fleurs au bas de l'écran. Vaporisez-les avant qu'elles ne rejoignent leur nid. Les fleurs bien-gardées comptent des points-primes.



Dépendant du moment de la vaporisation, les vignes au centre de l'écran peuvent disparaître, mais cela n'affectera par la partie.

5. Des "petites vermines" descendent lentement des palmiers pour attaquer. Elles ont des mouvements lents mais elles se réaniment peu après avoir été vaporisées.
   Chassez celles qui restent dans les arbres et assommez celles qui sont sur le plancher. Lorsque qu'une vermine a été assommée, vous pouvez passer près d'elle en toute sécurité.
6. Il y a trois différentes rondes. Après la troisième ronde, vous retournez à la première.

Caractères

Creepy, le serpent	Beespy	Buzzbee

Stanley

Donkey Kong

Pointage

- Fleurs bien protégées: Prime = 500 points x nombre de fleurs qu'il reste.
  Cependant, si les cinq fleurs ont bien été protégées, vous obtenez un score parfait de 3 000 points.
- Points-primes de temps.
  Tout temps qu'il vous reste à la fin d'une ronde sera ajouté à votre score.

* Bien sûr, il faut se souvenir que plus la ronde prend du temps, moins il vous en restera à la fin.

Gardes (deux)
1 000 points

Garde (une)
700 points

Buzzbee avec une fleur
400 points

Beespy
400 points

Attaquant
200 points

Buzzbee
100 points

A mesure que la ronde progresse d'autres insectes exécrables apparaissent.

Points additionnels

Lorsque votre score dépasse 50 000 points, vous obtenez un Stanley additionnel.

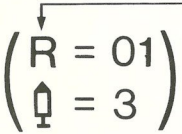
Méfiez-vous!

Stanley meurt si:

- Stanley est frappé par une abeille.
- Stanley est frappé par un creepy.
- Stanley est frappé par le dard d'une abeille butineuse.
- Donkey Kong descend sur le plancher.
- Stanley est frappé par une noix de coco lancée par Donkey Kong.
- Le temps atteint le 0 (zéro).

Nombre de rondes et de Stanley qu'il reste

Montré dans le coin gauche supérieur de l'écran.



Ronde
(La ronde que vous atteindrez dépendra de vos compétences de jardinier!)

Ceci indique le nombre de Stanley qu'il reste.

MEMO

MEMO

MEMO

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

ASD

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON